

Richard Borg

MEMOIR '44

New Flight Plan

• EXPANSION •

TRADUZIONE ITALIANO

LIBERAMENTE TRADOTTO IN ITALIANO PER I SOLI
GIOCATORI SENZA FINI COMMERCIALI DA:

Sandro zurla

Alcune frasi sono state adattate per permettere il rispetto del
layout originale?mi.scuso.per.le.eventuali.imprecisioni;

*"If we lose the war in the air,
we lose the war,
and we lose it quickly."*

- Bernard L. Montgomery

RULEBOOK

**DAYS OF
WONDER**



INTRODUZIONE

Congratulazioni per aver acquistato questo nuovo piano di volo - Regole dell'aria per Memoir '44. Questa espansione presenta nuove figure di aerei, nuove regole aeree e il set richiesto di segnalini e marcatori. Anche se il raggiungimento della superiorità aerea è stato storicamente un fattore chiave nella Seconda Guerra Mondiale, per evitare che questo aspetto mettesse in ombra altri elementi del gioco, abbiamo dato un'occhiata all'espansione Air Pack del 2007. Va da sé che queste regole del nuovo piano di volo sono più snelle e la maggior parte dei dettagli complicati dell'Air Pack originale sono spariti.

Have fun and enjoy!

— Richard Borg RichardandtheCommand Staff Borg at Days of Wonder

• Sommario •

◆ Come usare le regole dell'aria	2
◆ Tabella di superiorità aerea	2
◆ Set Up con le Regole dell'Aria	3
◆ Carte Combattimento Aereo	3
◆ Ordina un'unità aerea	4
◆ Movimento dell'unità aerea	5
◆ Combattimenti terra-aria	6
◆ Dogfight	7
◆ Ritiro dell'unità aerea	7
◆ Combattimenti terra-aria	7
◆ Carte di comando	8
◆ Compatibilità con altre espansioni	8
◆ Esempio di gioco aggiuntivo	9
◆ Unità aeree	10

CONTENUTO

- 1 Libretto delle regole
- 3 Supporti per aeroplani
- 30 carte combattimento aereo
- 1 Opuscolo Scenari
- 18 marcatori mitragliatrice
- 8 Schede riassuntive
- 12 marcatori bomba
- 15 marcatori Nazione
- 16 Modellini di aeroplani

I. COME E QUANDO UTILIZZARE LE REGOLE DELL'ARIA

Il Nuovo Piano di Volo - Regole dell'aria può essere utilizzato con qualsiasi scenario di questa espansione, così come con qualsiasi scenario ufficiale esistente di Memoir '44, quando entrambi i giocatori accettano di utilizzare queste nuove regole.

Se decidi di giocare con Nuovo Piano di Volo - Regole Aeree, assicurati di rimuovere la carta Comando Potere Aereo (e Sortita Aerea, se presente) dal tuo mazzo prima di qualsiasi partita. Queste carte non vengono mai utilizzate con le nuove Regole dell'aria.

Questa espansione presenta un nuovo Combat Deck: le carte Air Fight. Se hai già giocato con le precedenti carte Combattimento (Urban Combat, Winter Combat, Desert Combat, Jungle Combat), allora hai già un'idea di come funzionano. Le carte Air Combat ti consentono di gestire le tue unità aeree e consentire loro di fornire tutta la loro potenza di fuoco sul campo di battaglia.



Il nuovo piano di volo - Regole dell'aria sostituiscono tutte le precedenti regole dell'Air Pack, le Summary Card e tutte le precedenti regole Air specifiche dello scenario.

Tabella di superiorità aerea

Con questa espansione, le regole di superiorità aerea sono sempre in vigore. Ora, quando un giocatore ha Superiorità Aerea, inizierà semplicemente la partita con una carta Combattimento Aereo extra (vedi pagina successiva).

La seguente tabella di superiorità aerea indicherà quale parte ha la superiorità aerea in un teatro, per anno. Basta controllare l'anno dello scenario e applicare Air Superiority al giocatore corrispondente. A volte, non c'è Superiorità Aerea: in questo caso, entrambi i giocatori ricevono lo stesso numero di carte Combattimento Aereo all'inizio della partita.

FRONT		1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
	Western Front	Axis	Axis	Axis	Axis	Axis	Allies	Allies
	Eastern Front	Axis	Axis	Axis	Axis	--	--	--
	Pacific Theater	Axis	Axis	Axis	Axis	--	Allies	Allies
	Mediterranean Theater	--	Axis	Axis	--	--	Allies	Allies

Set Up con le Regole dell'Aria

Quando si utilizzano le regole dell'aria, attenersi a questo setup:

- ◆ Mescola e posiziona le carte da combattimento aereo accanto al tabellone di gioco.
- ◆ Crea una riserva comune di segnalini munizioni accanto alle carte combattimento aereo.

Ogni giocatore prende 3 carte Riepilogo Aerei, oltre a 3 modelli di Aereo e 1 supporto.

- ◆ Ogni giocatore pesca 2 carte Air Combat all'inizio della partita.
- ◆ Il giocatore con Superiorità Aerea (vedi tabella sopra) pesca 1 carta combattimento aggiuntiva.

Nota importante: Quando giochi uno scenario del D-Day (mappa spiaggia), entrambi i giocatori pescano 1 carta Air Combat in meno. Il resto delle regole rimane invariato.



II. CARTE COMBATTIMENTO AEREO



Le carte Combattimento Aereo ti permettono di concedere alle tue unità aeree azioni speciali. Vengono anche utilizzati per schierare un'unità aerea (vedi *Schierare un'unità aerea sul campo di battaglia* nella pagina successiva).

Ogni carta Combattimento Aereo contiene le seguenti informazioni:

- ◆ Card Title: il nome della carta Combattimento Aereo.
- ◆ Air Unit type restriction icon: se c'è l'icona di un'unità aerea (caccia, cacciabombardiere o bombardiere) solo quell'unità può eseguire l'azione speciale della carta.



- ◆ Fase di gioco: quando necessario su alcune carte, questo testo spiega quando la carta Combattimento Aereo deve essere giocata in un turno di gioco.
- ◆ Carte Azione: Dettaglia l'azione speciale di una carta.

Note relative alle carte di combattimento aereo

- La maggior parte delle carte Combattimento Aereo permette a un'unità aerea di fare qualcosa di speciale.
- Alcune carte Combattimento Aereo saranno usate dall'unità di terra di un giocatore, altre durante il turno dell'avversario.
- Un giocatore può giocare solo una carta Combattimento Aereo durante il suo turno.
- Un giocatore può giocare solo una carta Combattimento Aereo durante il turno del suo avversario.
- Quando viene giocata una carta Comando Ricognitore 1, il giocatore pesca una carta Combattimento Aereo, alla fine del turno.
 - Quando viene giocata la carta Comando dell'Ora Migliore, entrambe le parti pescheranno una carta Combattimento Aereo alla fine del turno, dopo che le carte sono state mescolate.
 - A differenza di altre carte Combattimento, i giocatori possono giocare una carta Combattimento Aereo contro un'unità che è già stata influenzata da un'altra carta Combattimento.



III ORDINA UN'UNITÀ AEREA



Schiera un'unità aerea sul campo di battaglia

Per portare un'unità aerea sul campo di battaglia, devi giocare una carta Combattimento Aereo insieme alla carta Sezione che giochi all'inizio del tuo turno. È quindi necessario utilizzare un ordine da questa scheda Sezione per l'unità aerea. Questo si chiama schieramento di un'unità aerea sul campo di battaglia.

Non puoi schierare un'unità aerea se hai già un'unità aerea sul campo di battaglia.

Non puoi schierare un'unità aerea con una carta Tattica.

Quando schiererai un'unità aerea sul campo di battaglia, scegli un'unità aerea di qualsiasi tipo, indipendentemente dalla carta Combattimento Aereo che hai giocato. Prendi la carta riepilogativa corrispondente e le munizioni corrispondenti dalla riserva di munizioni e posiziona la figura corrispondente e l'indicatore della nazione sul tuo supporto.

Il prossimo passo dipende dalla carta Air Combat che hai giocato per schierare il tuo aereo:

- se il tipo di unità aerea schierata non corrisponde all'icona di restrizione del tipo di unità aerea (o se non ce n'è) sulla scheda Combattimento aereo: L'azione speciale della carta viene ignorata, ma l'unità aerea può eseguire una corsa d'attacco standard (vedi sotto).
- se il tipo di unità aerea schierata corrisponde all'icona di restrizione del tipo di unità aerea (se presente) sulla scheda Combattimento aereo: l'azione speciale della carta PUÒ essere usata al posto di una serie di attacchi standard.

Quindi, esegui la serie di attacco standard o l'azione speciale, avviando il movimento dell'unità aerea da qualsiasi esagono nella sezione della carta appena giocata. Questo può includere esagoni occupati da un'unità di terra nemica o amica o da qualsiasi tipo di terreno. L'esagono su cui inizia un'unità aerea viene conteggiato come il primo esagono del movimento dell'unità aerea.



Quel giocatore gioca la Air Combat
Con una carta comando *Probe Left*.

Ciò consente di utilizzare uno dei due ordini per schierare qualsiasi tipo di unità aerea nella sezione sinistra del campo di battaglia. Sceglie di attivare una fanteria e di schierare un Aereo Caccia. Quel Caccia combatterà come di

Una volta che un'unità aerea è stata schierata (vedi la sezione *Schierare un'unità aerea sul campo di battaglia*) seguirà, per la maggior parte, le regole di base che si applicano alle unità terrestri di Memoir '44.

Qualsiasi unità aerea schierata che è già sul campo di battaglia può essere ordinata come qualsiasi altra unità. Quando viene ordinato, un'unità aerea userà il suo movimento standard e la battaglia (vedi sotto).

È importante notare che un'unità aerea occupa l'esagono su cui si trova e quindi bloccherà la linea di vista.

Se vuoi migliorare le capacità dell'unità aerea, puoi giocare una carta Combattimento Aereo corrispondente insieme alla tua carta Comando per applicare gli effetti speciali della carta invece della tua serie di attacco standard.

Se un'unità aerea non riceve un ordine, rimane sul campo di battaglia come farebbe qualsiasi altra unità. Il pilota sta semplicemente pattugliando l'area, in attesa di nuovi ordini.



Il giocatore avrebbe potuto giocare una insieme alla carta Comando per permettere caccia di usare l'azione speciale della carta invece della sua normale azione di combattimento.

Quel giocatore ora gioca una carta **Attacco Sinistro** per ordinare tre unità: due unità terrestri e l'unità aerea precedentemente schierata.





CACCIA

Quando vengono schierati, i caccia hanno 9 marcatori di munizioni per mitragliatrici. Questa unità aerea può muovere fino a 4 esagoni e ha un valore di combattimento aereo di 3.



CACCIA-BOMBARDIERE

Una volta schierati, i cacciabombardieri hanno entrambi i tipi di munizioni: 3 marcatori per mitragliatrici e 3 marcatori bombe. Può usare uno dei due tipi o entrambi durante l'attacco. Questa unità aerea può muovere fino a 4 esagoni e ha un valore di combattimento aereo di 2.



BOMBARDIERE

Quando vengono schierati, i bombardieri hanno 6 marcatori di bomba. Questa unità aerea può muoversi fino a 4 esagoni e ha un valore di combattimento aereo di 1.



L'unità aerea nemica blocca la rotta!



Questa unità di fanteria può muoversi sotto la copertura dei propri aerei, ma non possono muoversi attraverso un esagono occupato da un'unità aerea nemica.

Movimento dell'unità aerea

Al momento dell'ordine, un'unità Aerea può spostarsi fino a 4 esagoni. Tuttavia, non può spostarsi sullo stesso esagono due volte, incluso l'esagono in cui ha iniziato il suo turno.

Un'unità aerea si muove durante la fase di movimento e combatte durante la fase di combattimento, come qualsiasi altra unità. Tuttavia, può attaccare diversi bersagli che ha sorvolato durante la sua mossa. Questa operazione è chiamata esecuzione dell'attacco. La corsa all'attacco viene decisa durante la fase di movimento e risolta nella fase di combattimento. Per ulteriori informazioni, vedere *Corsa d'attacco dell'unità aerea* nella pagina successiva.

Indipendentemente dal risultato dell'attacco, un'unità aerea non può mai atterrare.

Restrizioni del Terreno

Un'unità aerea ignora qualsiasi restrizione di movimento. Può muoversi su o attraverso un esagono con terreno, indipendentemente dalla sua natura (terreno impraticabile, ostacolo, campo minato, ecc.).

Altre unità

Un'unità aerea può muoversi attraverso un esagono con un'unità di terra nemica o amica. Tuttavia, non può terminare la sua mossa sullo stesso esagono di un'altra unità.

Un'unità aerea non può muoversi attraverso un esagono con un'unità aerea nemica.

Un'unità di terra può muoversi attraverso un esagono con un'unità aerea amica. Tuttavia, non può muoversi attraverso un esagono con un'unità aerea nemica (questo è chiamato interdizione terrestre).



L'unità aerea può sorvolare questa unità di fanteria, ma non può terminare la sua mossa sopra di essa!

Obiettivi

Un'unità aerea non può né prendere una medaglia obiettivo, né ottenere una medaglia di uscita. Un bombardiere o un'unità di cacciabombardieri può, tuttavia, tentare di bombardare l'obiettivo (vedi *Bombardamento strategico*).

Un'unità aerea non può muoversi fuori dal campo di battaglia. Se vuoi ritirarla dall'area, puoi annunciarla all'inizio del tuo turno (vedi *Ritiro dell' Unità Aerea*).

Atterraggio dell'unità aerea

Quando un'unità aerea termina il suo movimento su un esagono di un campo d'aviazione amico (cioè un esagono di un campo d'aviazione che non è sotto il controllo nemico), l'unità aerea è considerata atterrata. I caccia e i cacciabombardieri possono anche atterrare su un esagono con una portaerei. In questo caso speciale due unità possono occupare lo stesso esagono.

All'inizio del turno successivo del giocatore, l'unità aerea atterrata viene rifornita e le sue munizioni vengono riportate alla piena potenza.

Un'unità aerea può eseguire una corsa d'attacco prima dell'atterraggio. Tuttavia non un combattimento aereo.

Quando è a terra, un'unità aerea viene presa di mira e attaccata come una normale unità di terra. Non è necessario che un'unità sia adiacente per attaccare un aereo (vedi la sezione *Regola terra-aria*), purché si trovi nel raggio d'azione.

Qualsiasi granata o bandiera colpirà un'unità aerea atterrata, distruggendola immediatamente (non ripetere il tiro per confermare il colpo). L'attaccante posiziona l'Indicatore della Nazione sul suo medagliere e pesca una nuova carta Combattimento Aereo come ricompensa. Il difensore deve restituire tutte le munizioni inutilizzate alla riserva di munizioni e perde la capacità di schierare quel tipo di unità aerea per il resto dello scenario.



Note: Un'unità aerea atterrata su una portaerei amica non può essere attaccata; il combattimento è condotto contro la portaerei. Tuttavia, un'unità aerea atterrata viene eliminata se la portaerei su cui si trova viene affondata. Il nemico raccoglie solo una medaglia di vittoria per la portaerei affondata, non per l'unità aerea che può ancora trasportare. Tuttavia, il suo proprietario perde la capacità di schierare quel tipo di unità aerea per il resto dello scenario (vedi Abbattimento di un'unità aerea nella pagina successiva).

TIPI DI MUNIZIONI



MITRAGLIATRICE

Tira 1 dado per segnalino (ignora tutte le riduzioni dei dadi di battaglia del terreno), metti a segno un colpo per ogni icona dell'unità bersaglio tirata.

Note: contrariamente alle normali regole di combattimento, le granate **NON** sono un colpo a segno per le mitragliatrici.



BOMB

Tira 1 dado per segnalino (ignora tutte le riduzioni dei dadi di battaglia del terreno), metti a segno un colpo per ogni icona dell'unità bersaglio e granata.

Combattimenti terra-aria

Corsa d'attacco dell'unità aerea

La corsa d'attacco è l'azione di battaglia standard dell'unità aerea. È condotto contro un massimo di 3 esagoni nemici e prende di mira le unità di terra. Per combattere un'unità di terra nemica, un'unità aerea ordinata deve spostarsi sopra l'esagono nemico e posizionare un indicatore di munizioni.

Un singolo indicatore di munizioni viene posizionato su ogni esagono lungo la corsa d'attacco. I segnalini devono essere posizionati durante la fase di movimento e verranno risolti nella fase di battaglia. Gli esagoni in cui sono posizionati i marcatori devono essere esagoni adiacenti e contigui. Non puoi saltare un esagono lungo il tuo percorso.

Una serie di attacchi standard viene risolta con 1 dado di battaglia per segnalino. Le carte Air Combat, tuttavia, possono modificare il numero di dadi lanciati e ciò che segnerà un colpo. Un'unità aerea che sta attaccando un'unità di terra ignora sempre tutte le riduzioni dei dadi di battaglia del terreno. I terreni o le abilità che permettono di ignorare le bandiere si applicano normalmente, a meno che non sia specificato diversamente su una carta Combattimento Aereo.

Quando vengono giocate, la maggior parte delle carte Combattimento Aereo permette agli aerei di eseguire una serie di attacchi speciali, più potenti della serie standard.

Questo Caccia conduce un attacco contro tre obiettivi, ponendo 1 munizione mitragliatrice su ognuno.



Una serie di attacchi può essere risolta in qualsiasi momento della fase di battaglia (prima o dopo aver combattuto con qualsiasi altra unità ordinata). Quando una corsa d'attacco viene risolta, tutti i segnalini di combattimento aereo devono essere risolti nell'ordine della corsa, incluso il combattimento aereo di un'unità aerea, se presente, prima di iniziare il combattimento di un'altra unità. Se l'unità aerea ha dichiarato un bombardamento strategico, risolvilo immediatamente dopo l'attacco.

Se un'unità nemica con un indicatore di munizioni lungo la corsa d'attacco di un'unità aerea viene eliminata o costretta a ritirarsi prima che tu risolva la corsa d'attacco, rimuovi l'indicatore di munizioni. Quando l'esecuzione dell'attacco viene risolta, ignora queste unità e risolvi il resto dell'esecuzione dell'attacco come pianificato.

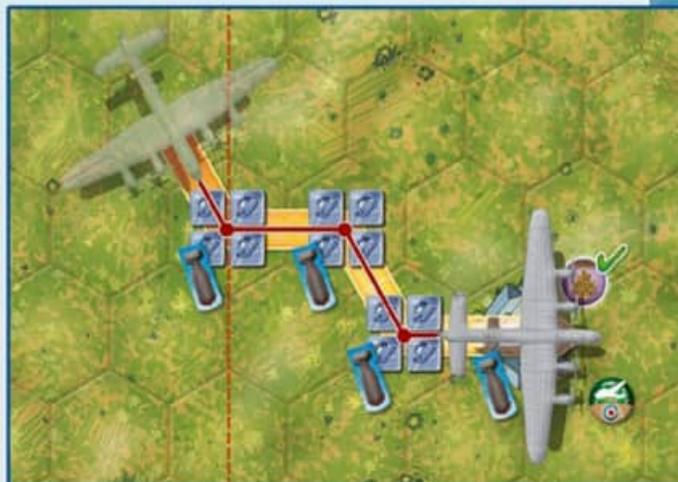
Dopo che una corsa di attacco è stata risolta, rimuovi i marcatori e rimettili nella riserva delle munizioni.

Bombardamento strategico

Un'unità aerea non può mai rivendicare una medaglia obiettivo occupando l'esagono. Tuttavia, un bombardiere o un cacciabombardiere che termina la sua mossa su un esagono obiettivo può tentare di bombardarlo, purché non sia occupato.

Quando vuoi bombardare un obiettivo, dichiaralo semplicemente alla fine della mossa della tua unità aerea. Posiziona un segnalino munizioni (bomba) sull'obiettivo. Va notato che la bomba non fa parte di una corsa d'attacco e non può essere influenzata dalle carte Combattimento aereo.

Risolvi il segnalino bomba durante la fase di battaglia, dopo qualsiasi attacco e duello aereo, se ce n'è uno. Se viene lanciata una granata, rivendica la medaglia sull'esagono dell'obiettivo.



Dopo un bombardamento riuscito, il bombardiere termina la sua mossa sopra la città e dichiara un bombardamento strategico.

Se un esagono obiettivo viene rioccupato da un'unità di terra nemica, la medaglia viene persa e riposizionata sull'esagono dell'obiettivo o catturata dall'altro giocatore, a seconda dello scenario.

Una volta che un obiettivo è stato bombardato da un giocatore e rivendicato, non può più essere bombardato dall'avversario per reclamare l'obiettivo. A seconda dello scenario, l'avversario può comunque cercare di riconquistare l'obiettivo con le forze di terra.

"Majority Medal Objectives" non possono essere rivendicati con il Bombardamento Strategico.

Abbattimento di un'unità aerea nemica

Eventuali colpi contro un'unità aerea in volo (di solito, granate) devono essere confermati. Rilancia tutti i dadi che hanno ottenuto un colpo. Se viene lanciata almeno una granata, il colpo viene confermato e l'unità aerea nemica viene abbattuta. L'attaccante raccoglie il Segnalino Nazione, lo posiziona sul suo medagliere e pesca una nuova carta Combattimento Aereo come ricompensa. Il difensore deve restituire tutte le munizioni inutilizzate alla riserva di munizioni e perde la capacità di schierare quel tipo di unità aerea per il resto dello scenario.



Se l'attaccante non lancia una granata ma tira una bandiera sul tiro di conferma, l'unità aerea nemica deve ritirarsi dal campo di battaglia ma non distrutta.

Rimuovi il modello dell'aereo dal campo di battaglia. L'attaccante non ottiene una medaglia o una carta ricompensa per il Combattimento Aereo. Il difensore deve restituire le munizioni inutilizzate alla riserva di munizioni, ma non perde la capacità di schierare quel tipo di unità aerea poiché non è stata abbattuta.



Questo giocatore ha deciso di ingaggiare un duello aereo con il proprio caccia contro un bombardiere nemico. Il giocatore tira tre dadi e ottiene due granate, mettendo a segno due colpi. Almeno uno di essi deve essere confermato per distruggere l'unità aerea. Il giocatore rilancia i due dadi e ottiene una granata e una fanteria. A causa della granata, l'unità aerea viene distrutta: quel giocatore posiziona l'indicatore della nazione sul proprio medagliere e pesca una nuova carta Combattimento aereo. L'avversario non può più schierare un bombardiere durante questa partita.

Dogfight - combattimento aereo

Quando un'unità aerea ordinata termina il suo movimento in un esagono adiacente a un'unità aerea nemica, l'unità aerea ordinata può dichiarare un combattimento aereo. Questo è in aggiunta a qualsiasi attacco condotto in questo turno.

Per risolvere un combattimento aereo, l'attaccante tira un numero di dadi pari al suo valore di combattimento aereo contro l'unità aerea nemica. Solo l'attaccante tira i dadi; il difensore non può contrattaccare, a meno che non abbia una carta Combattimento Aereo che lo permetta.

Nota: Durante i combattimenti aerei, un'unità aerea non spende alcun segnalino munizioni.

Ogni granata lanciata mette a segno un possibile colpo (vedi *Abbatte un'unità aerea nemica* sopra). Tutti gli altri risultati vengono ignorati.

Ritiro dell'unità aerea

All'inizio del proprio turno, prima di giocare una carta Comando, un giocatore può decidere di ritirare un'unità aerea dal campo di battaglia. Se l'unità aerea è a corto di munizioni, deve essere ritirata.

Quando un'unità aerea si ritira, raccogli il modello dell'unità aerea dal campo di battaglia e mettila da parte. Nessuna medaglia viene assegnata quando un'unità aerea si ritira. Eventuali munizioni inutilizzate vengono restituite al pool di munizioni. L'unità aerea può essere riportata sul campo di battaglia in un turno successivo giocando una carta Combattimento Aereo.

Nota: Un giocatore non può ritirare un'unità aerea dal campo di battaglia all'inizio del proprio turno e schierare un'altra unità aerea durante lo stesso turno.

Combattimenti terra-aria

Le unità di terra possono attaccare le unità aeree. Un'unità terrestre di fanteria o corazzata deve trovarsi in un esagono adiacente per combattere un'unità aerea in volo nemica. La fanteria e i carri tirano i loro normali dadi di battaglia (3 dadi).

Regole di comando nazionale

Le unità aeree non possono essere prese di mira dalle Regole del Comando Nazionale. Ad esempio, un'unità di terra BCF non può usare *Stiff Upper Lip* contro un'unità aerea, e le unità di fanteria giapponesi non possono usare la loro *Dottrina Seishin Kyoiku* o *Banzai War Cry* per caricare un'unità aerea.

Un'unità di artiglieria o cacciatorepediniere può combattere un'unità aerea in volo adiacente o a due esagoni di distanza (non ha bisogno di una linea di vista per l'unità aerea). L'artiglieria o i cacciatorepediniere combattono contro un'unità aerea con 1 dado aggiuntivo (4 dadi).

Ricorda che un'unità aerea non è mai protetta dal terreno.

Si noti che anche se l'unità aerea è in volo, viene considerata adiacente se si occupa l'esagono adiacente. Ciò significa che si applicano le regole standard per gli attacchi ravvicinati:

- Non puoi scegliere di attaccare un'unità lontana se sei adiacente a un'unità aerea;
- Puoi guadagnare terreno con la fanteria ed effettuare uno Sfondamento corazzato con i Tank se elimini l'unità aerea o la costringi a ritirarsi;
- Alcune carte come Assalto Corazzato o Assalto Ravvicinato possono essere usate, mentre altre come Scontro a fuoco non possono essere usate (l'Artiglieria può comunque usare Scontro a fuoco se si trova a due esagoni di distanza).

Ogni granata lanciata mette a segno un possibile colpo (vedi *Abbatte un'unità aerea nemica* sopra). Tutti gli altri risultati vengono ignorati.-



IV. CARTE COMANDO



Assicurati di applicare le seguenti modifiche quando usi il tuo mazzo di carte Comando con le nuove Regole dell'Aria.

Recon 1

Una carta Ricognizione 1 ti permette di pescare 2 carte Comando alla fine del tuo turno e tenerne 1. Con il mazzo Combattimento Aereo, ti permette anche di pescare una nuova carta Combattimento Aereo alla fine del tuo turno.

Close Assault

Assalto ravvicinato può essere usato da un'unità di terra per bersagliare un'unità aerea adiacente con un dado aggiuntivo. Non può, tuttavia, essere utilizzato da un'unità aerea contro un'unità di terra.

Ambush

L'imboscata può essere usata da un'unità di terra attaccata da un'unità aerea. L'imboscata deve essere dichiarata nella fase di movimento quando l'unità aerea posiziona un segnalino munizioni su un'unità di terra. L'imboscata è

risolta immediatamente. Se l'unità aerea non viene eliminata o costretta a ritirarsi, può completare la sua corsa d'attacco.

L'imboscata non può essere utilizzata da un'unità aerea.

Their Finest Hour

Quando una Stella viene lanciata, puoi ordinare un'unità aerea che è già sul campo di battaglia (non può essere usata per schierare un'unità aerea). L'unità aerea ordinata combatte con un dado aggiuntivo per ogni segnalino posizionato. Rimiscola entrambi i mazzi Comando e Combattimento Aereo con le loro pile degli scarti corrispondenti. Quindi, entrambe le parti pescano una nuova carta Combattimento aereo.

Barrage

Solo le unità terrestri possono essere bersagliate con questa carta, quindi non ha alcun effetto sulle unità aeree in volo.



V. COMPATIBILITÀ



Se giochi con altre espansioni M44, assicurati di controllare le seguenti regole.

Pacific Theater - *Battaglie notturne*



Le unità aeree non possono essere schierate fino alla piena luce del giorno.

Breakthrough



Prima di giocare con il mazzo Comando Sfondamento, rimuovi le carte *Potenza Aerea* e *Sortita Aerea* dal mazzo. Applicare le regole aggiornate per le schede Comando.

Ordini di movimento

Un'unità aerea che si trova già sul campo di battaglia può ricevere l'ordine di muoversi, ma l'unità aerea non può combattere (non può posizionare segnalini o dichiarare un combattimento aereo). Non è possibile utilizzare un ordine di "movimento" per schierare un'unità aerea.



D-Day Landings - *Regola speciale*

Prima di giocare con le mappe Sbarco del D-Day, rimuovi le carte *Potenza Aerea* e *Sortita Aerea* dal mazzo Comando Sfondamento. Se giochi con più mappe, ogni giocatore può schierare le proprie unità aeree, seguendo le normali regole (avrà bisogno di un'espansione Nuovo piano di volo per mappa). Non ci può essere più di 1 unità aerea di ogni lato per mappa, il che significa che non puoi ordinare alla tua unità aerea di spostarsi sulla mappa adiacente se il tuo compagno di squadra ha già un'unità aerea che vola lì.

Overlord - *Regola speciale*



Prima di giocare con il mazzo Overlord Command, rimuovi le carte *Potenza Aerea* e *Sortita Aerea* dal mazzo. Applica le regole aggiornate per le schede Comando. In uno scenario Overlord, il Comandante in Capo si occuperà delle

Carte Combattimento Aereo. Il CiC deciderà quando schierare un'unità aerea dando a uno dei suoi Generali di Campo una carta Combattimento Aereo all'inizio del suo turno, insieme a una carta Comando.

Una volta che un'unità aerea viene portata sul campo di battaglia, il generale di campo comanda l'unità aerea. Nei turni successivi, il CiC può distribuire una carta Combattimento Aereo al Generale di Campo che comanda l'unità aerea. Il CiC seguirà le regole per rimpiazzare le proprie carte Combattimento Aereo. Se l'unità aerea lascia la sezione di un generale di campo, può essere ordinata dal generale di campo della nuova sezione al turno successivo. Ricorda che non puoi ordinare un'unità due volte per turno.

The rest of the New Flight Plan Air Rules remain the same.

Altri mazzi di carte da combattimento

Il mazzo di carte da combattimento aereo può essere giocato con qualsiasi altro mazzo di carte da combattimento.



Urban Combat



Winter Combat



Desert Combat



Jungle Combat

Quando giochi una Carta Comando Ricon 1, peschi una nuova Carta Combattimento da ogni mazzo.

Un'unità aerea non può essere influenzata da carte che non sono Combattimento Aereo.

Anti-Tank Weapons

Le unità aeree non sono considerate veicoli.

Quando vengono attaccate da unità anticarro come cannoni anticarro o cacciacarri, le stelle non colpiscono.

Le altre regole rimangono invariate.



VI. ULTERIORI ESEMPI DI GIOCO



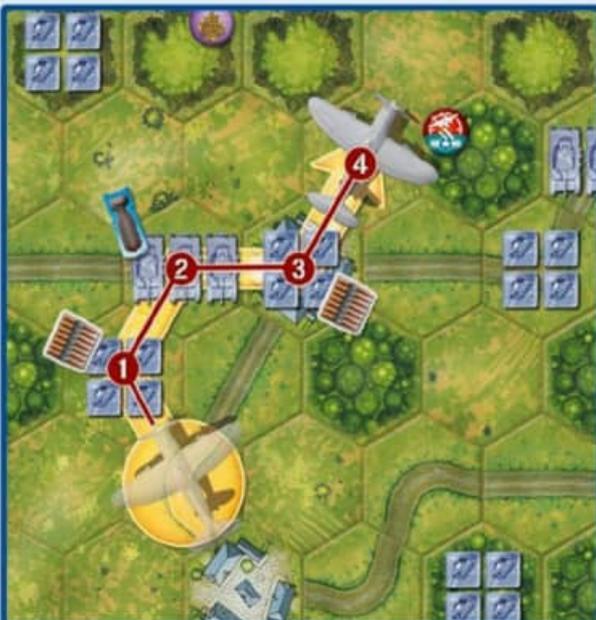
In un turno, un giocatore gioca una carta Comando Probe Center che ordina due unità.

Il giocatore gioca anche una carta Combattimento Aereo Cacciabombardiere Boom & Zoom,



Il primo ordine al centro è utilizzato per ordinare un'unità di fanteria e il secondo ordine per schierare un'unità aerea di cacciabombardieri.

Il giocatore prende l'aereo, tre segnalini munizioni e tre marcatori bomba dalla riserva e li mette sulla scheda dell'aereo.



Il cacciabombardiere può muoversi fino a 4 esagoni.

Poiché è stato appena schierato, può apparire su qualsiasi esagono della sezione centrale, contando l'esagono come primo movimento (qui, l'esagono (1) con un'unità di fanteria). Il giocatore decide di iniziare la sua corsa d'attacco posizionando un marcatore di mitragliatrice dalle munizioni dell'aereo su quella fanteria.

Il cacciabombardiere si sposta nell'esagono adiacente con un'unità corazzata (2) dove il giocatore posiziona un segnalino bomba, quindi un altro marcatore mitragliatrice sulla seconda unità di fanteria (3).

Il cacciabombardiere si sposta su un esagono che non ha alcuna unità (4).



Il giocatore ora può scegliere di combattere per primo con la propria fanteria o Risolvere la corsa d'attacco del cacciabombardiere.

Il giocatore sceglie di risolvere la corsa d'attacco. Un attacco normale, senza alcuna carta Combattimento Aereo, avrebbe permesso di tirare 1 dado per ogni segnalino, con la mitragliatrice che colpiva con un simbolo dell'unità bersaglio una granata. Grazie alla carta Fighter-Bomber Boom & Zoom, può lanciare 2 dadi per ogni segnalino mitragliatrice e viene anche segnato un colpo per ogni stella lanciata. L'attacco viene risolto nell'ordine della corsa, quindi i segnalini vengono rispediti alla riserva di munizioni comune.





North American P-51 Mustang

U.S.A.

Considerato il miglior caccia americano della guerra, il P-51 fu apprezzato tanto dai piloti quanto dagli equipaggi dei bombardieri. I piloti ne apprezzavano la robustezza e la velocità, mentre gli equipaggi dei bombardieri ammiravano la sua capacità di scorta durante le incursioni sulla Germania grazie alle sue capacità a lungo raggio.

European Theater



Chance Vought F4U Corsair

U.S.A.

Il suo motore era così potente e la sua elica così grande che gli ingegneri dovettero alzare il muso, dando al Corsair questa silhouette distintiva. Superando tutti i suoi avversari, l'aereo, che è stato reso popolare dallo show televisivo *Baa Baa Black Sheep*, ha concluso la guerra con un imbarazzante rapporto di uccisioni di 11 a 1.

Pacific Theater



Supermarine Spitfire

Great Britain

Introdotta nel 1938, lo Spitfire fu il primo monoplano interamente in metallo della RAF. Questo agilissimo caccia, di cui molti piloti si innamorarono letteralmente, divenne il simbolo della resistenza britannica durante la Battaglia d'Inghilterra e la difesa di Malta.



Messerschmitt Bf 109

Germany

Il Bf 109 era la spina dorsale della Luftwaffe. Durante la prima metà della seconda guerra mondiale, la sua completa superiorità fu negata solo dagli Spitfire britannici. I tre più grandi assi tedeschi, Hartmann, Barkhorn e Rall (accreditato di 928 uccisioni insieme), hanno pilotato questo aereo.



Mitsubishi A6M "Zero"

Japan

Questo caccia giapponese basato su portaerei era pericoloso: i suoi nemici temevano la sua manovrabilità senza pari e due cannoni da 20 mm che si rivelarono letali fino al 1942. Tuttavia, i suoi piloti dovettero fare i conti con un aereo privo di corazzatura, fragile e che prese rapidamente fuoco. Con il suo motore sottodimensionato, lo Zero non poteva competere con le sue controparti americane a partire dalla metà del 1943.



Yakovlev Yak-9

U.S.S.R

Questo aereo, pilotato dalla famosa squadriglia della Francia Libera Normandie-Niemen, era veloce e agile ma mancava di potenza di fuoco. Furono progettate versioni più "muscolose" come lo Yak-9T, dotato di un cannone da 37 mm, o lo Yak-9K che trasportava un terrificante cannone da 45 mm... con un rinculo così forte che sparare mentre si vola troppo lentamente potrebbe far perdere al pilota il controllo dell'aereo.





Fighter-Bombers

Republic P-47 Thunderbolt

U.S.A.

"Jug", "Razorback", "Flying Tank" Innumerevoli soprannomi per il P-47. Molto grande e molto pesante per la sua classe, il P-47 era in grado di trasportare una quantità sorprendente di bombe e razzi, ed era anche in grado di riportare a casa il suo pilota nonostante i danni pesanti e spaventosi.

Hawker Typhoon

Great Britain

Inizialmente progettato come intercettore, il Typhoon fu rapidamente convertito in cacciabombardiere. Questo era un ruolo in cui riusciva ad eccellere, grazie al suo arsenale di quattro cannoni da 20 mm, bombe e razzi. Il suo caratteristico enorme radiatore rendeva l'atterraggio potenzialmente pericoloso per cui ai piloti fu ordinato, in caso di problemi tecnici, di salvarsi piuttosto che atterrare a pancia in giù.

Junkers Ju 87 Stuka

Germany

Lo Stuka si dimostrò un bombardiere in picchiata estremamente preciso durante la prima metà della guerra. Era facilmente riconoscibile a occhio, con le sue ali a forma di W e il suo carrello di atterraggio fisso. Ma anche il suono era caratteristico, con la sua "Jericho Trumpet", una sirena che suonava durante l'attacco con lo scopo di diffondere il panico tra gli obiettivi designati.

Aichi D3A "Val"

Japan

Questo bombardiere in picchiata basato su portaerei prese parte a quasi tutte le operazioni navali giapponesi fino al 1943, a partire dalla prima, l'attacco a Pearl Harbor. Di tutti gli aerei dell'Asse, il D3A affondò il maggior numero di navi alleate.

Iliouchine IL-2 Sturmovik

U.S.S.R.

Con 36.000 unità uscite dalle fabbriche, l'iconico aereo da attacco al suolo sovietico è l'aereo militare più prodotto di tutti i tempi. A causa della sua robustezza aveva la reputazione, come il P-47, di essere un carro armato volante. Il suo ruolo cruciale di supporto a terra fece dire a Stalin dell'IL-2 che era "essenziale per l'Armata Rossa come l'aria e il pane".





Boeing B-17 Flying Fortress

U.S.A.

Il bombardiere quadrimotore americano deve il suo nome alla sua robustezza, che permetteva ad uno di essi di tornare a casa e atterrare anche dopo essersi scontrato con un caccia tedesco. Ma non solo: il numero di mitragliatrici a bordo (fino a tredici) spaventò i piloti tedeschi che parlavano di "istrici volanti".



Avro 683 Lancaster

Great Britain

Utilizzato principalmente per i bombardamenti notturni in Europa, il Lancaster aveva un vano bombe così grande da poter trasportare le bombe più pesanti e potenti dell'epoca, tra cui il Tallboy da 12.000 libbre o il Grand Slam da 22.000 libbre progettato per la distruzione dei bunker sotterranei.



Heinkel He 111

Germany

Per non violare il trattato di Versailles, le prime versioni dell'He 111 costruite erano ufficialmente aerei da trasporto civile. Molto versatile, poteva, a seconda della versione, condurre bombardamenti notturni, trasportare siluri e mine e persino lanciare bombe volanti V1.



Mitsubishi G4M "Betty"

Japan

Gli americani lo soprannominarono "Zippo volante" perché il G4M prendeva facilmente fuoco. Ma evitavano accuratamente di attaccarlo alle spalle a causa della sua torretta posteriore armata con un cannone da 20 mm, un'arma potente e non comune a bordo di un bombardiere. Il famoso ammiraglio Yamamoto morì in un trasporto G4M che cadde in un'imboscata di un gruppo di P-38 nel 1943.



Iliouchine IL-4

U.S.S.R.

Il DB-3, ribattezzato IL-4 nel 1942, costituiva il nucleo della flotta di bombardieri medi sovietici. Sebbene il bombardamento strategico non fosse una priorità militare dell'URSS, le sue capacità a lungo raggio furono sfruttate per lanciare i primi bombardamenti su Berlino a partire dall'agosto 1941, principalmente per scopi propagandistici.

CREDITS

Design: Richard Borg

Additional Development, Editorial Work
and Translation: Antoine Prono, Jesse Rasmussen
& the Days of Wonder Black Sheep Squadron

Illustrations: Julien Delval

Graphic Design: Cyrille Daujean

For online customer service, visit our forums on:
www.memoir44.com

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Memoir '44, the Memoir '44 logotype and all related product and brand names are registered trademarks or trade-marks of Days of Wonder, Inc and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc.

